Een affiche maken met Xara XS

Swingende vectoren

Een affiche maken op basis van een sjabloon kan je in honderd-en-een programma's. Vertrekken van een leeg blad en je eigen creativiteit hoogtij laten vieren, is andere koek. Met deze workshop en het programma Xara XS lukt het echter wonderwel. Even proberen? DIRK SCHOOFS

In Clickx Magazine 118 hebben we kennis gemaakt met het programma Xara XS. De volledige versie ervan staat op de cd-rom die je bij dat nummer kreeg. Een probeerversie van Xara kan je downloaden op www.xara.com/downloads/xtreme. Tijdens onze kennismaking met Xara XS hebben we vooral met foto's gespeeld. Dat lukte aardig, maar eigenlijk is het programma nog beter in het maken van illustraties. De toepassing beschikt immers over een hele reeks tools waarmee je selecties en tekeningen kan maken op basis van vectoren. Bij vectoren worden de randen van de vormen en lijnen gemaakt op basis van wiskundige berekeningen en dus niet op basis van pixels (beeldpunten). Het grootste voordeel van vectoren is dat wanneer een vorm wordt vergroot, de beeldkwaliteit niet afneemt omdat de lijn dezelfde blijft. Wanneer je een bitmapafbeelding (die wel uit beeldpunten bestaat) vergroot, blijft het aantal beeldpuntjes gelijk, maar worden ze gewoon verder uit elkaar geplaatst. Het gevolg is dat de rand van die bitmapvorm gekarteld en dus minder mooi wordt. Oefen in een leeg document met het tekenen met vectoren, want eenmaal je je draai hebt gevonden, zal deze vaardigheid je goed van pas komen.

Selecteer de Shape Editor Tool en kijk naar de infobalk. Daar verschijnen linksboven twee knoppen. Druk je op de **Make line**-knop, dan zal er bij iedere muisklik een ankerpunt neergezet worden. Bovendien worden deze ankerpunten vanzelf door een lijn verbonden. Wanneer je de **Shift**-toets indrukt, wordt het huidige pad niet verder gezet, maar begin je aan een nieuw pad. De dikte van de lijn bepaal je in de infobalk. Wanneer je, nadat je enkele ankerpunten gezet hebt, opnieuw bij het allereerste ankerpunt uitkomt, verschijnt er een groot plusteken naast de muisaanwijzer. Dat geeft aan dat je bij de volgende muisklik het pad sluit en dat dit gesloten pad meteen met de voorgrondkleur gevuld zal worden.

Kies je echter in de infobalk voor de **Make curve**-knop, dan worden er ankerpunten neergezet om gebogen lijnen te vormen. Door na het klikken in een bepaalde richting te slepen, zal de gebogen lijn die richting volgen. Achteraf kan je met het pijltje uit de gereedschapsbalk op zo'n ankerpunt klikken en dit verslepen. Het lijkt alsof je aan een elastiekje trekt, waarbij de hele vorm zich aanpast. De kromming van een pad kan je steeds wijzigen. Klik op een ankerpunt zodat de twee sleeplijnen verschijnen waarmee je de kromming instelt.

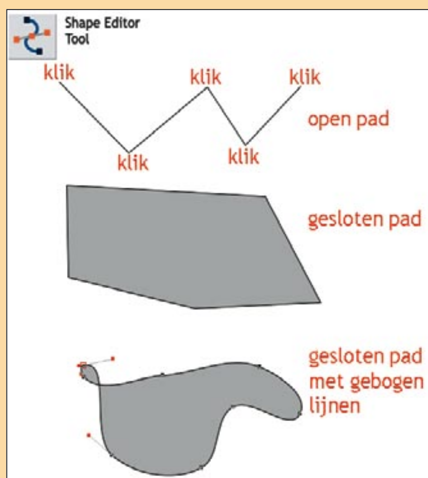
STAP 1 / DOCUMENTGROOTTE INSTELLEN

Uit de vorige les hebben we onthouden dat Xara nieuwe documenten standaard plaatst op een werkvlak van 800 bij 600 pixels. Maar wat wanneer je op A4 of een ander formaat wil werken? We willen een poster samenstellen op A3-formaat (297 x 420 mm), die we afdrukken op een A3-printer. Voor je dit artikel dichtklapt omdat er bij jou geen A3-printer op je bureau staat, bedenk dan dat we door af te wijken van het standaardformaat meteen leren hoe je aan naamkaartjes, wenskaarten en strooibiljetten begint.

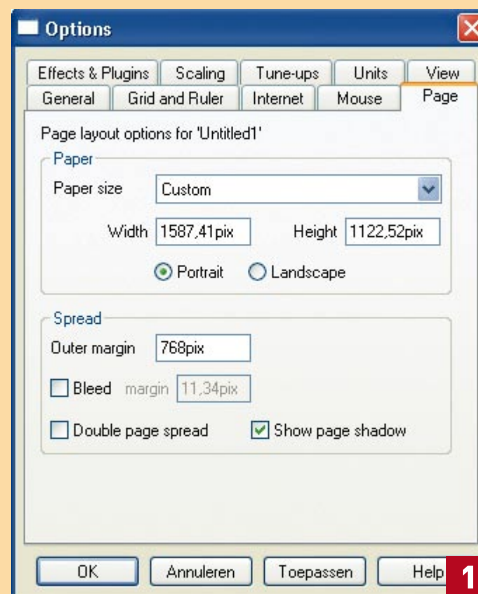
We openen een nieuw document en gaan naar **Utilities**, **Options**, **Page**. We selecteren bij **Paper Size** de optie **Custom** en geven de afmetingen (in millimeter) van het gewenste document in. Onmiddellijk worden de millimetermaten omgezet naar pixels – 297 bij 420 mm geeft 1.587,41 bij 1.122,52 pixels. Bovendien zien we bovenaan



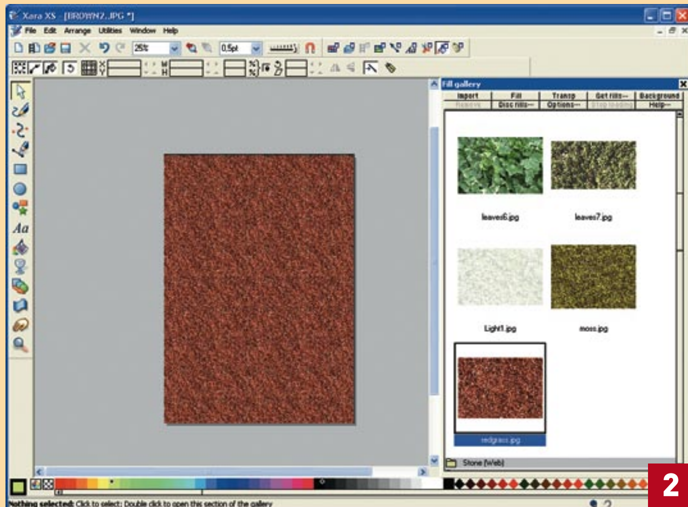
Dit is de affiche die we willen maken.



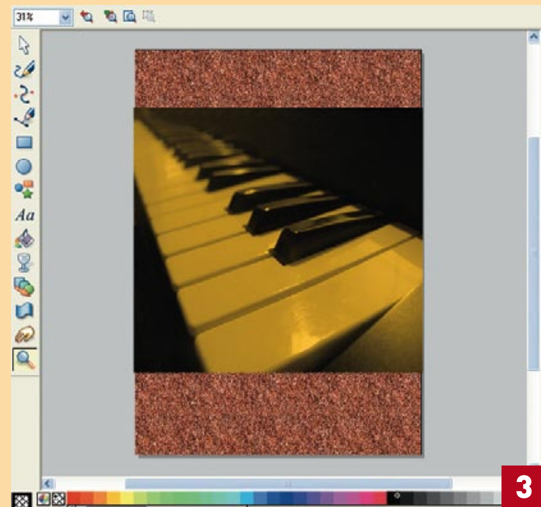
Door met de Shape Editor-tool te klikken en te slepen, maak je open en gesloten paden.



Zoek de instellingen voor de documentgrootte in het Options-menu.



Naarmate je in de Fill gallery naar beneden scrolt, worden de nieuwe vullingen over het internet ingeladen.



De foto wordt omgezet naar duotoon.

in dit venster dat Xara XS vanzelf het A3-formaat herkent, en we hadden de paginamaten dus even goed in dat vak kunnen selecteren. We willen dat het een rechtopstaande illustratie wordt, en dus vinken we de optie **Portrait** aan (zie afbeelding 1).

STAP 2 / ACHTERGROND PLAATSEN

We willen het ontwerp ook van een achtergrond voorzien. We maken het ons gemakkelijk en pikken een patroon uit de galerijen van Xara XS. Bij **Utilities**, **Galleries** staan galerijen om lijnen en vlakken van inhoud te voorzien. Er zijn ook galerijen om lettertypes en kleuren te kiezen. We openen de **Fill gallery.**
Wanneer je de **Line** of **Fill gallery** voor het eerst opent, zijn die maagdelijk blank. Het programma maakt zonder dat je daar toestemming voor geeft verbinding met het internet en pompt de inhoud over naar je harde schijf. De galerijonderdelen worden verzameld in mappen: **Brick**, **Fabric**, **Ground**, **Plants**, **Stone**, **Wood**, **...** Telkens staat er tussen haakjes **(Web)** achter, wat er op wijst dat al deze achtergronden via het internet geïmporteerd werden. Bovenaan de galerij bevindt zich de knop **Disc Fills**, waarmee we achtergronden selecteren die zich op onze harde schijf of op een andere mediadrager bevinden. We kiezen bij **Plants** een stukje rood gras **(Redgras.JPG)** en klikken in de **Fill gallery** op de knop **Background**. Het hele A3-blad wordt meteen gevuld met het naadloos patroon (zie afbeelding 2).

STAP 3 / AFBEELDING IMPORTEREN

Vervolgens importeren we een digitale foto die ergens op onze harde schijf staat. Via **File**, **Import** navigeren we naar het bestand dat op deze plaats moeten komen. De digitale foto die we importeren, is aanvankelijk veel groter dan het werkvlak. Dat komt omdat de foto in een resolutie van 72 pixels per inch wordt geplaatst. Deze resolutie lijkt uitstekend op het computerscherm, maar voor een haarscherpe afdruk is 72 ppi ontoereikend. Daarom klikken we op de foto. Op die manier verschijnen de hoekpunten waaraan we de foto kunnen 'vastgrijpen' en schalen naar de gewenste afmetingen. We willen van deze foto een stijlvolle duotoon maken. Om dat te bekomen, klikken we in de kleurenbalk op oranje, en de hele afbeeldingen wordt omgezet in schakeringen van oranje tot zwart (zie afbeelding 3).

STAP 4 / SILHOUET MAKEN

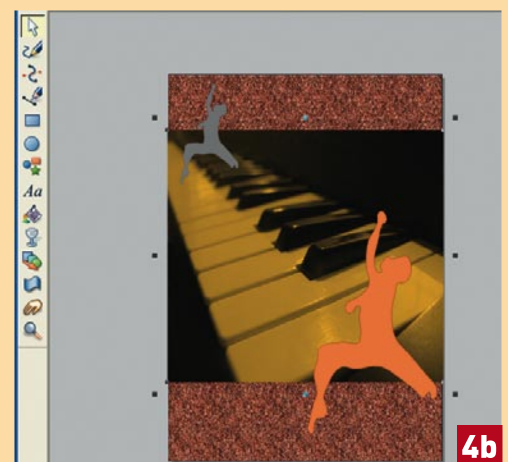
Nu komen onze vectorvaardigheden van pas. We willen een silhouet maken van een danser. We openen het plaatje van de danser in een nieuw document en gebruiken de **Shape Editor**-tool om rond deze figuur een pad te tekenen. Het leuke aan deze tool is dat je achteraf ieder ankerpunt kan verslepen om het pad aan te passen. Omdat de voorgrondkleur op zwart staat, wordt het gesloten pad onmiddellijk met zwart gevuld en hebben we meteen het silhouet dat we kunnen kopiëren en op de affiche plakken (zie afbeelding 4a).
Daar klikken we op oranje, zodat de figuur deze kleur aanneemt. Omdat het om een vectorafbeelding gaat, kunnen we dit silhouet zonder scherpteverlies schalen. We kopiëren en plakken deze figuur op de typische Xara XS-manier, door er op te klikken, te verslepen en met de rechtermuisknop op een andere plaats te klikken. Er verschijnt een duplicaat op de aangeklikte plaats. We vullen dit duplicaat met grijs (zie afbeelding 4b).



De figuur wordt gevangen in vectoren en gevuld met de voorgrondkleur.

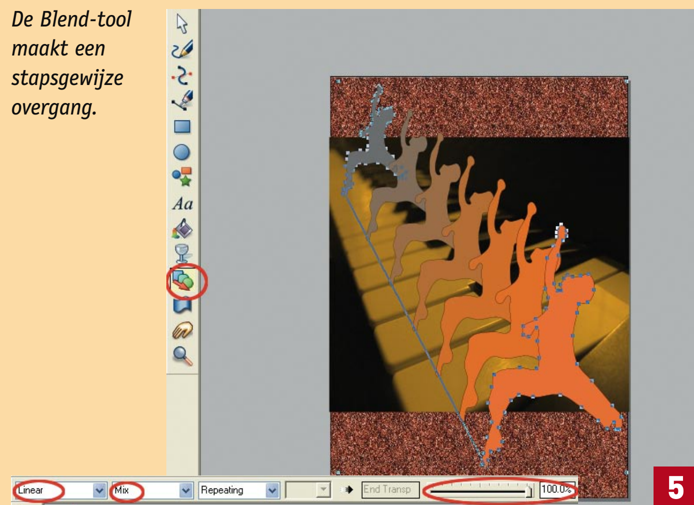
STAP 5 / FIGUREN MENGEN

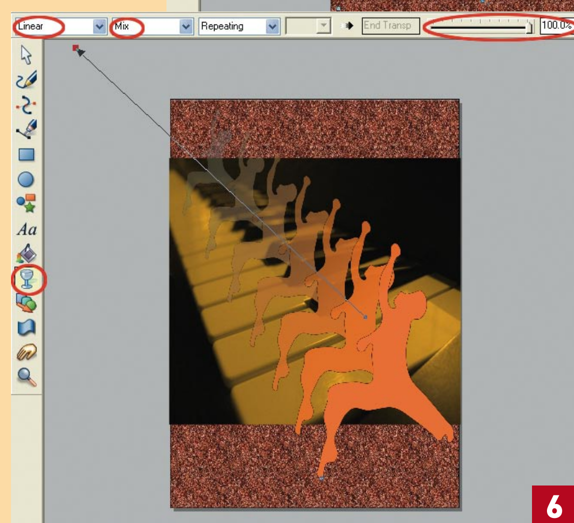
In de gereedschapsbalk selecteren we het **Blend**-gereedschap. Hiermee wordt een reeks tussenliggende figuren gecreëerd tussen twee objecten, die geleidelijk van de eerste vorm naar de laatste overgaan. We klikken met deze tool op het grijze silhouet. De cursor verandert in een pijl, waarmee we op het (tweede) oranje



Een vectorfiguur laat zich zonder resolutieverlies schalen.

De Blend-tool maakt een stapsgewijze overgang.





Laat de transparantie geleidelijk afnemen.

silhouet klikken. Zonder enige vertraging verschijnen de tussenliggende figuren (zie afbeelding 5). In dit geval zijn dat er vijf, omdat in de infobalk de optie **5 Steps** en **Fade** staat. Wanneer je het aantal stappen verhoogt en op **Enter** drukt, zal het aantal tussenliggende figuren automatisch vermeerderen. De manier waarop deze figuren gestapeld worden, is afhankelijk van de figuur waarop je het eerst hebt geklikt. In ons voorbeeld hebben we alles over de grijze figuur gestapeld.

STAP 6 / GEAVANCEERDE TRANSPARANTIE

Xara XS beschikt over indrukwekkende transparantiemogelijkheden. Om een object transparant te maken, klik je op de **Transparency**-tool en gebruik je de schuifregelaar in de infobalk. Daar kan je de dekking wijzigen van elk object dat zich op een laag bevindt. Links in de infobalk kies je uit 11 verschillende soorten transparantie: lineair, radiaal, diamant, elliptisch, enzovoort. Daarnaast bevinden zich de verschillende transparantiemodi. Je kan het transparantie-effect bijvoorbeeld baseren op kleurverschil, helderheid of verzading... Het loont de moeite om met de verschillende instellingen te experimenteren.
Bovendien kan je een object van graduele transparantie voorzien. Terwijl het **Transparancy**-gereedschap nog steeds geselecteerd is, klikken we op de oranje figuur en maken we een sleepbeweging naar de grijze figuur. De plaats waar we eerst op geklikt hebben, blijft 100% gedekt, en daar waar we de muisknop loslaten, wordt het object helemaal transparant. Op die manier verkrijg je een prachtige overgang van transparantie tot volledige dekking (zie afbeelding 6).



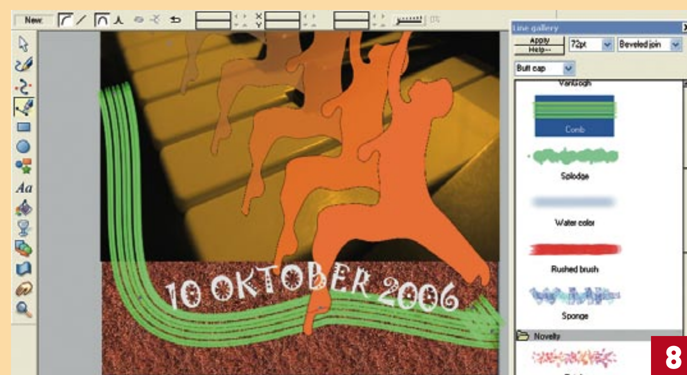
Je kan tekst aan een gebogen vectorpad koppelen.

STAP 7 / TEKST OP EEN PAD

Om een stukje tekst op onze affiche te zetten, gebruiken we uiteraard het **Text**-tooltje. We klikken ergens op het werkvlak, geven een streepje tekst in en kunnen daarna de geselecteerde tekst vormgeven: lettertype, grootte, stijl en tekstkleur. Omdat ook tekst vectorieel ondersteund wordt, kunnen we die probleemloos in de hoogte en breedte schalen. In de infobalk duid je de meer geavanceerde tekstkenmerken aan, zoals de lijnafstand en de afstand tussen de individuele letters (zie afbeelding 7).
Het is zelfs mogelijk om tekst op een gebogen pad in te geven. Hiervoor trek je eerst een pad van 0 pixels breed. Zolang het pad geselecteerd is, zal je de padlijn blijven zien. Daarna klik je op het **Text**-gereedschap en beweeg je de cursor naar het begin van het pad, waardoor hij zichzelf op het pad zal plaatsen.

STAP 8 / TEKST OP EEN PAD

Het laatste gereedschap dat aan bod komt, is de **Pen**-tool, om paden te tekenen met de losse hand. De werking ervan lijkt erg goed op het **Shape Editor**-tooltje. Trek gewoon een losse lijn op het werkvlak, zonder daarbij tussendoor te klikken. Wanneer je de muisaanwijzer loslaat, zal de lijn worden omgezet naar een pad waarvan je de vorm kan aanpassen. We openen de **Line Gallery**, kiezen een fluorescerend groene kamlijn en geven in de infobalk een overtuigende breedte in.
Tenslotte zorgen we er voor dat de voet van het silhouet over de lijn heen komt. We selecteren de groene lijn, en klikken in het menu op **Arrange**, **Move backwards**, zodat dit object naar achteren wordt gepositioneerd (zie afbeelding 8). Bedenk zelf maar een datum en plaats voor de Xara-fuif en laat de bakken bier alvast aanrukken! ♦



Met Move Backwards plaatsen we de fluorescerende lijn achter de voet van het silhouet.